

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

Master System®

SONIC 2 THE HEDGEHOG



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho SONIC THE HEDGEHOG 2 no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SONIC THE HEDGEHOG 2 é para somente 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



A Volta do Dr. Robotnik!



Tudo estava calmo e em paz na Ilha do Sul depois que Sonic acabou com os planos do diabólico Dr. Ivo Robotnik pela primeira vez. Calmo demais, na verdade, para um jovem porco-espinho como Sonic, que adora ação. Assim Sonic deixou a Ilha do Sul na procura de outras aventuras.

Quando retornou, Sonic não viu sinal de seus amigos em nenhum lugar. Confuso, ele voltou para sua toca para pensar, e achou um bilhete o esperando. Era de Tails, uma raposa com dois rabos que é um dos melhores amigos de Sonic:

"Caro Sonic,

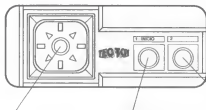
Robotnik está de volta, e capturou todos os animais da ilha! Estou preso um lugar chamado Ovo de Cristal. Para me libertar, você tem que achar e trazer as seis Esmeraldas do Caos.

Robotnik obrigou-me a escrever isso. Ele disse que está esperando por você, e que criou seis robôs realmente perversos a fim de "livrar-se de você de uma vez e para sempre." Eu não sei o que ele planejou, mas Sonic, por favor tenha cuidado!

Sinceramente, Tails."

Não há tempo a perder! A carta voou para o chão quando Sonic correu apressadamente para encontrar as Esmeraldas do Caos e salvar seus amigos.

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D (Direcional)

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover Sonic nessas direções. Mantenha pressionado em uma dessas direções para ganhar velocidade.
- Pressione para baixo para fazer Sonic abaixar-se.
- Quando Sonic está se movendo, pressione para baixo e na direção que ele está indo. Deste modo, Sonic fica capaz de escavar o sub-solo ou atropelar seus inimigos.
- Quando Sonic está completamente imóvel, pressione para cima ou para baixo para ver a parte superior ou inferior da tela (isso não funcionará se Sonic já estiver no ponto mais alto ou mais baixo.)

Botão 1

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para executar o Super Ataque Giratório.

Botão 2

- Pressione para executar o Super Ataque Giratório.

Botão Pausa

- Pressione para fazer uma pausa na ação; pressione novamente para voltar a jogar.

Ao Longo do Trajeto

Salte nesses veículos para ajudá-lo a atravessar as Zonas. Para usar um veículo, simplesmente ande sobre ele.

Carrinhos de Minérios (Zona Subterrânea)

- Sonic não tem controle sobre a velocidade ou direção desses carrinhos descontrolados. Apenas agarre-se ou use seu instinto interior para dizer-lhe quando saltar!



Asa Delta (Zona do Alto do Céu)

- Pressione o Botão D para a esquerda para fazer Sonic subir. Pressione para a direita para fazê-lo mergulhar. Lembre-se que, quando ele sobe, sua velocidade diminui, a menos que ele pegue uma boa brisa que o leve adiante.
- Pressione o Botão 1 ou 2 para fazer Sonic pular fora do planador.



Bolhas (Zona do Lago de Água)

- Pressione o Botão D para cima para acelerar as bolhas de ar, e pressione para baixo para desacelerá-las.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para fazer as bolhas de ar irem nessas direções.



Rodas de Aço (Zona da Montanha Mecânica, Zona do Ovo de Cristal)

- Pressione o Botão D para a direita para fazer a roda aumentar a velocidade, e para a esquerda para fazê-la diminuir.
- Pressione o Botão 1 ou 2 para lançar Sonic da roda.



Começando



Após a tela com o logotipo SEGA, você verá uma breve introdução seguida da Tela de Apresentação de SONIC THE HEDGEHOG 2. Em poucos segundos, aparece uma curta demonstração. Para começar o jogo, pressione o Botão 1 até a introdução ao Ato 1 aparecer.

Corrida para os Anéis!

A fim de que você, como Sonic, encontre as seis Esmeraldas do Caos e resgate seus amigos, será preciso abrir caminho através de sete Zonas fantásticas, evitando armadilhas perigosas e lutando contra o último grupo de bandidos de Robotnik. Use o lado esquerdo da tela para manter-se informado de seu estado conforme você avança.

Número de Anéis

Cronômetro

Chances Restantes



Número de Anéis: Os anéis o protegerão de ferimentos se você for atacado, tocar um inimigo ou for apanhado por uma armadilha. No entanto, quando isto acontecer, você perderá todos os seus Anéis. Se você for apanhado ou atacado e não tiver Anéis, perderá uma chance de completar o jogo.

Você recebe pontos pelo número de Anéis que tiver no final de cada Fase. Você também poderá receber uma Vida extra para cada 100 Anéis que pegar de uma vez.

Cronômetro: Mostra quanto tempo passou desde que você começou esse Ato. Se você não completar o Ato antes do cronômetro mostrar 9:59, perderá uma Chance.

Chances Restantes: Mostra o número de Chances que você tem para acabar o jogo.

Objetos Especiais

Por todo o jogo, você encontrará Objetos Especiais, que serão muito úteis para ajudá-lo a chegar à confrontação final com Robotnik. A maioria dos objetos estão contidos em Monitores. Para pegar um objeto, abra o monitor, quebrando-o com um Super Ataque Giratório.



Super Anel: Dá a você 10 Anéis.



Tênis Mágicos: Queima a tela com uma explosão extra de velocidade!



Invencibilidade: Torna-o invencível aos ataques e armadilhas por um curto período de tempo. No entanto, você perderá uma Chance se cair para a parte debaixo da tela ou permanecer debaixo da água por muito tempo!



Mais Um: Dá a você uma Chance extra.



Esmeraldas do Caos: Procure por elas nas Zonas. Pegue todas as seis para resgatar Tails e ver o verdadeiro final!

Painel de Prêmios

O Painel de Prêmios aparece no final de cada Ato. Toque nele para fazê-lo girar. Quando ele pára, você descobre qual prêmio recebeu.

Dr. Robotnik: Desculpe, mas você não ganha nada!

Anel: Você ganha 10 Anéis!

Sonic: Você ganha uma Chance extra!

Tails: Você recebe uma Continuação!



Pontuação

Cada vez que você completa um Ato, essa tela lhe mostra seu aproveitamento. Você receberá pontos da seguinte forma:



Robô Inimigo:	100 pontos cada
Robô Mestre:	5.000 pontos cada
Sonic de Prata:	10.000 pontos
Dr. Robotnik:	20.000 pontos

Bonificação de Tempo:	Quanto menos tempo você gasta em cada Ato, mais pontos recebe.
Bonificação de Anéis:	100 pontos para cada Anel que você possui no final do Ato.

Passe Rapidamente pelas Zonas!

Antes de você e Sonic libertarem todos os seus amigos, você terá que passar por sete Zonas perigosas, com três Atos cada. No final do terceiro Ato de cada Zona, você encontrará com um dos Robôs-Mestres de Robotnik. Você não encontrará nenhum Anel no terceiro Ato, por isso um erro pode ser fatal! Após derrotar cada Robô Mestre, ataque o Ovo-Prisão para soltar seus prisioneiros.

Zona Subterrânea



Pule num carrinho de minérios para fazer a corrida de sua vida, passando por pontas afiadas e fazendo saltos infernais. Serre seu caminho através de túneis secretos e Monitores escondidos. Algumas vezes é difícil obter impulso suficiente para um

bom ataque terrestre, mas saia correndo e continue tentando!

Zona do Alto do Céu

Corra sobre pontes que desmoronam e agarre muitos Anéis enquanto puder. Molas jogam você através de passagens subterrâneas, depois o enviam para as nuvens. Agarre um planador e flutue nos ventos da tempestade sobre pontas afiadas mortíferas.



Zona do Lago de Água



Pegue velocidade e deslize sobre a superfície do lago, pegando Anéis enquanto anda. Quando você afundar, não vá muito longe sem ar, ou você perderá uma Chance.

Tome fôlego respirando nas bolhas de ar que saem de alguns dos blocos. Ou quando uma bolha grande de ar vier em sua direção, use-a para flutuar em direção ao topo da tela.

Zona das Montanhas Verdes

Corra através de aros e corredores escondidos. Ande em plataformas que se movem sobre buracos cheios de pontas afiadas. Salte alto no ar sobre armadilhas e sobre terrenos. Agarre aqueles Anéis e Objetos, e continue procurando pelos bandidos de Robotnik!



Zona da Montanha Mecânica



O interior dessa montanha metálica é cheio de correias transportadoras, plataformas em movimento e rodas de aço giratórias. Pegue uma carona em uma roda, e lance-se adiante. O tempo é muito importante! Bombas Ambulantes e Vermes vagueiam através dessa Zona, tornando suas viagens traiçoeiras.

Zona do Ovo Mexido

Passe rapidamente através de canos curvos que levam a armadilhas ou a tesouros. Use o Botão D para fazer uma curva nas junções.



É nessa Zona que você fica cara a cara com a pior criação de Robotnik, o Sonic de Prata! Ele tem o Super Ataque Giratório, e um punhado de truques sujos para aplicar em nosso herói. Mas, será que ele está com essa bola toda?

NOTA: Se você já juntou cinco Esmeraldas do Caos e conseguir derrotar o Sonic de Prata, ele lhe entregará a sexta Esmeralda. Se você tiver menos do que cinco Esmeraldas, não receberá mais Esmeraldas do Caos no resto do jogo.

Zona do Ovo de Cristal



Lance-se através de uma região de cristal cintilante. Quebre blocos de cristal para encontrar tesouros escondidos. Use uma esfera flutuante para suspê-lo para terras mais altas.

Aqui você encontrará com o próprio Robotnik, em uma arena que ele preparou especialmente para você...

Fim de Jogo/Continuação

Quando você perde todas as suas Chances, o jogo termina. No entanto, se você conseguiu pegar alguma Esmeralda do Caos ou conseguiu um Tails no Painel de Prêmios em um dos Atos, você terá uma chance de continuar o jogo.

Quando o jogo termina, um contador regressivo aparecerá na tela. Pressione o Botão 1 para continuar no começo da etapa que jogou por último. Se o contador regressivo esgotar, o próximo jogo começará do Ato 1 da primeira Zona.



O jogo também termina após você derrotar Dr. Robotnik na última Zona. No entanto, você deve ter as seis Esmeraldas do Caos a fim de livrar Tails da prisão. Boa sorte!

Dicas Úteis

- Toda vez que você for atacado e perder Anéis, agarre o Anel mais próximo para proteger-se de outro ataque.
- As plataformas podem se mover em qualquer direção, a qualquer momento. Observe-as e veja para onde elas vão.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nºco0212467120

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMPANHIA S. AMERICANA